



PROJETO PYTHON

Jogo da velha 5x5

Inicializando

- ❑ Logo ao rodar o código, o menu principal (o qual funciona em loop) mostra todas as opções aos jogadores

```
----- MENU -----  
| 1 -- Criar novo jogador |  
| 2 -- Exibir pontuações  |  
| 3 -- Excluir Jogador    |  
| 4 -- Iniciar jogo       |  
| 5 -- Como jogar         |  
-----
```

Escolha uma das opções acima:

Opção 1

❑ Para criar novos jogadores, basta digitar "1" e escolher o nome. Um arquivo txt será criado na mesma pasta em que o código está, para que as vitórias e derrotas do mesmo sejam armazenadas

❑ Após o registro, volta-se ao menu

```
----- MENU -----  
| 1 -- Criar novo jogador |  
| 2 -- Exibir pontuações |  
| 3 -- Excluir Jogador   |  
| 4 -- Iniciar jogo      |  
| 5 -- Como jogar        |  
-----
```

Escolha uma das opções acima: 1

Digite o nome do jogador: jogador 1

Jogador jogador 1 registrado

```
----- MENU -----  
| 1 -- Criar novo jogador |  
| 2 -- Exibir pontuações |  
| 3 -- Excluir Jogador   |  
| 4 -- Iniciar jogo      |  
| 5 -- Como jogar        |  
-----
```

Escolha uma das opções acima:

Opção 2

- ❑ Aqui é onde os arquivos criados anteriormente são utilizados. São lidas as atuais vitórias e derrotas daquele jogador
- ❑ Nesse caso, como acabou de ser criado, ambas são 0

```
----- MENU -----  
| 1 -- Criar novo jogador |  
| 2 -- Exibir pontuações  |  
| 3 -- Excluir Jogador   |  
| 4 -- Iniciar jogo      |  
| 5 -- Como jogar        |  
-----
```

Escolha uma das opções acima: 2

Digite o nome do jogador: jogador 1

Jogador jogador 1:

Vitórias: 0

Derrotas: 0

```
----- MENU -----  
| 1 -- Criar novo jogador |  
| 2 -- Exibir pontuações  |  
| 3 -- Excluir Jogador   |  
| 4 -- Iniciar jogo      |  
| 5 -- Como jogar        |  
-----
```

Escolha uma das opções acima:

Opção 3

- ❑ Não há nenhum segredo. Como o próprio nome já diz, ao escolher algum nome, o arquivo txt com os registros do jogador é deletado, impossibilitando que jogue (até que seja definido novamente na opção "1")

```
----- MENU -----  
| 1 -- Criar novo jogador |  
| 2 -- Exibir pontuações  |  
| 3 -- Excluir Jogador    |  
| 4 -- Iniciar jogo       |  
| 5 -- Como jogar         |  
-----
```

Escolha uma das opções acima: 3

Digite qual jogador será removido: jogador 1

Opção 5

- ❑ Esta serve apenas para instruir como o jogo funciona, caso seja necessário

Quando solicitado os valores em 'X' ou 'Y' digite para 'X' a linha desejada (0 para primeira, 1 para segunda) e 'Y' para a coluna. Portanto, digitar '(1, 4)' marcará a quinta coluna da segunda linha. Para evitar confusão, será sempre indicado de quem é o turno.

```
----- MENU -----  
| 1 -- Criar novo jogador |  
| 2 -- Exibir pontuações |  
| 3 -- Excluir Jogador   |  
| 4 -- Iniciar jogo      |  
| 5 -- Como jogar        |  
-----
```

Escolha uma das opções acima: █

Opção 4

- ❑ É então, o jogo. Após dois jogadores serem escolhidos, o jogo começa. O primeiro a jogar é escolhido aleatoriamente, por uma função
- ❑ É mostrada a matriz principal vazia, e o jogador escolhido para começar, juntamente com o símbolo que ele escolheu ('x' ou 'o')

```
----- MENU -----  
| 1 -- Criar novo jogador |  
| 2 -- Exibir pontuações |  
| 3 -- Excluir Jogador   |  
| 4 -- Iniciar jogo       |  
| 5 -- Como jogar         |  
-----  
  
Escolha uma das opções acima: 4  
Qual jogador será o 'X'? : Pedro  
Qual jogador será o 'O'? : Bruno
```

```
-----  
| | | | |  
|+---+---+---+---+|  
| | | | |  
|+---+---+---+---+|  
| | | | |  
|+---+---+---+---+|  
| | | | |  
|+---+---+---+---+|  
| | | | |  
-----  
  
Jogador Bruno começa  
Turno o  
Digite o x (linha): 3  
Digite o y (coluna): 3
```

Opção 4

- ❑ Até que alguém junte 4 símbolos iguais consecutivos, ocorre a alternância entre os turnos. Caso alguma posição já ocupada seja escolhida, o jogador pode escolher outra sem qualquer penalidade
- ❑ Quando ocorrer vitória, o arquivo de vitória/derrota dos dois jogadores é modificado da forma correta
- ❑ Empates ocorrem quando as 25 opções são ocupadas e nenhum deles ganhou

